

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana yang membuka wawasan dunia, memperkaya ilmu pengetahuan, meningkatkan daya cipta, serta membuka peluang baru. Hal ini menjadikannya sebagai salah satu pilar utama dalam perjalanan hidup manusia. Dalam prosesnya, setiap orang didorong untuk menjelajahi kapasitas dirinya, meningkatkan kompetensi, serta membangun kepribadian yang tangguh. Melalui metode pembelajaran yang hidup dan partisipatif, pendidikan bukan sekadar menyampaikan informasi, namun juga memupuk kemampuan berpikir analitis, rasa empati, serta kelenturan dalam menghadapi perkembangan zaman. Konsep ini sejalan dengan apa yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan, khususnya pada pasal 12 ayat (1) yang menyatakan:

“Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, dengan tujuan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang memadai untuk prakarsa, kreativitas, serta kemandirian mereka, yang sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, dan psikologis peserta didik.”

Sistem pendidikan telah bergeser dari model tradisional yang mengandalkan ruang kelas, papan tulis, dan buku cetak, menuju lingkungan belajar yang diperkaya dengan berbagai sumber daya digital dan perangkat teknologi canggih. Perubahan ini telah mengubah secara radikal cara pendidikan dan penyerapan ilmu, yang menawarkan berbagai manfaat yang mendukung proses edukasi yang lebih efisien dan efektif. Perkembangan ini sejalan dengan arahan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 tahun 2022. Regulasi ini mengatur standar proses pendidikan mulai dari tingkat usia dini,

pendidikan dasar, hingga menengah, yang menyatakan bahwa “Penekanan pada pelaksanaan pembelajaran yang bisa memberikan hasil yang optimal dalam pengembangan potensi, kreativitas, kemampuan, dan kemandirian peserta didik dengan cara yang efektif dan efisien.”

Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, bahwa salah satu capaian pembelajaran yang tercantum ialah “Pada akhir fase b, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami letak kota/ kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/ peta digital, keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, Sejarah keluarga dan tempat tinggalnya dan upaya pelestariannya”. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di setiap jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar, sangat penting dan wajib untuk mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila.

Kurikulum merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu kesatuan yang disebut "IPAS" (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan elemen penting dalam Kurikulum Merdeka. Dalam konteks pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar, IPS berperan penting sebagai sarana utama untuk memperdalam wawasan tentang dinamika sosial, lingkungan sekitar, dan kejadian sehari-hari dalam perspektif sosial dan alami (Husnah dkk, 2023: 57). IPS memiliki misi untuk mengembangkan peserta didik menjadi warga negara yang berkualitas, dibekali dengan pengetahuan, kecakapan, dan kesadaran sosial, yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara.

Untuk mewujudkan aspirasi ini, proses pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada aspek kognitif dan psikomotorik, tetapi juga mencakup dimensi moral dalam menghadapi dan menyadari kompleksitas kehidupan yang penuh dengan rintangan, peluang, dan kompetisi (Rohaeni dkk, 2024: 242).

Salah satu karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ialah kebudayaan. Yang membahas bentuk identitas individu dan kelompok, serta bagaimana budaya berfungsi sebagai dasar bagi interaksi sosial dan kehidupan bersama. Peserta didik diperkenalkan dengan berbagai aspek budaya, seperti bahasa, seni, ritual, adat istiadat, dan sistem kepercayaan, yang mencerminkan keragaman masyarakat Indonesia dan dunia. Kebudayaan lokal Indonesia adalah representasi dari keberagaman yang luar biasa yang mencerminkan identitas setiap daerah diseluruh Nusantara. Setiap suku bangsa, dengan tradisi Bahasa dan adat istiadatnya yang unik berkontribusi pada kekayaan budaya bangsa. Begitu juga dengan Provinsi Jambi. Kebudayaan Provinsi Jambi mencerminkan kekayaan sejarah dan keragaman yang telah tumbuh di daerah ini selama berabad-abad. Terletak di pulau Sumatera, Jambi dihuni oleh berbagai suku, termasuk suku Jambi, Melayu, dan sejumlah kelompok etnis lainnya, masing-masing dengan tradisi dan adat istiadat yang unik. Kebudayaan Jambi dapat dilihat dari seni, tarian, musik, dan kerajinan tangan yang khas. Tidak hanya itu, Provinsi Jambi juga menyuguhkan kuliner lezat yang kaya rasa. Ritual adat perayaan, seperti upacara pernikahan dan syukuran, menggambarkan nilai-nilai Masyarakat Jambi yang sangat menjunjung tinggi keharmonisan dan kerukunan antarwarga.

Oleh karena itu, memperkenalkan kebudayaan lokal provinsi Jambi sangatlah krusial, bukan hanya untuk melestarikan identitas dan warisan nenek moyang,

tetapi juga untuk memperkaya khazanah budaya Indonesia secara keseluruhan. Dengan segala keunikan dan keindahannya, pendidik berperan besar untuk memperkenalkan kebudayaan Provinsi Jambi kepada peserta didik agar mengetahui kekayaan budaya yang ada.

Pembelajaran kebudayaan di sekolah sering kali menghadapi tantangan dalam menyajikan materi yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Materi yang tersedia umumnya masih bersifat tekstual dalam buku cetak atau modul pembelajaran yang kurang interaktif. Akibatnya, minat peserta didik dalam mempelajari kebudayaan cenderung rendah. Selain itu, belum banyak tersedia media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital dengan visualisasi menarik, seperti animasi, untuk membantu pemahaman peserta didik secara lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif berupa ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi yang mampu menyajikan informasi secara lebih dinamis, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 14/I Sungai Baung, penulis menemukan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran di sekolah yang perlu mendapatkan perhatian. *Pertama*, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering dianggap membosankan oleh peserta didik. Pandangan ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang lebih berfokus pada hafalan daripada eksplorasi atau pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Akibatnya, peserta didik kurang berminat dalam proses pembelajaran IPS. *Kedua*, masih banyak peserta didik yang belum mengetahui kebudayaan yang ada di sekitar mereka jika tidak dijelaskan secara langsung oleh pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki

keterbatasan dalam menggali informasi secara mandiri, sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik. Ketergantungan ini menghambat kemampuan peserta didik untuk mengembangkan inisiatif dan keterampilan berpikir kritis. *Ketiga*, tidak adanya media pembelajaran khusus yang mendukung materi kebudayaan menjadi kendala tersendiri. Tanpa media yang menarik dan interaktif, proses belajar mengajar cenderung monoton dan kurang mampu membangkitkan minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Menghadapi tantangan tersebut, para pendidik memiliki peluang besar dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi melalui penggunaan alat bantu pembelajaran yang kreatif. Kemajuan teknologi memungkinkan pendidik untuk mengakses beragam instrumen dan sumber daya edukatif, mulai dari aplikasi pembelajaran hingga sistem *e-learning* yang bersifat interaktif (Permana & Ilham, 2024: 48). Pada dasarnya, media dapat didefinisikan sebagai sarana yang memfasilitasi penyampaian informasi dari penyedia ke penerima. Pemanfaatan media pembelajaran seperti konten video edukatif, animasi, dan simulasi digital memberi kesempatan bagi pendidik untuk menyajikan konsep-konsep rumit secara lebih visual dan memikat, sehingga mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini dimungkinkan karena adanya media yang dapat mengefektifkan proses belajar peserta didik, mendorong terciptanya pembelajaran yang unggul di berbagai bidang studi, termasuk dalam mata pelajaran IPAS. Dan juga media pembelajaran menekankan fungsi dalam memfasilitasi transfer pengetahuan, meningkatkan daya tarik, serta menjamin akurasi penyampaian materi (Oktavia dkk. 2022: 494).

Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi untuk dikembangkan adalah ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi. Alat ini bukan sekadar wadah informasi, namun juga berfungsi sebagai sarana yang memperluas pandangan peserta didik terhadap kekayaan budaya di lingkungan sekitar. Dengan menyajikan konten tentang adat istiadat, kesenian, tradisi, dan nilai-nilai mulia dari beragam etnis dan wilayah, ensiklopedia kebudayaan animasi ini mampu memberikan pengertian mendalam mengenai jati diri dan warisan budaya nasional. Lebih jauh lagi, media ini dapat dirancang secara interaktif, misalnya dengan menyertakan elemen visual, video, dan kuis yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Pengaplikasian ensiklopedia kebudayaan animasi dalam kegiatan belajar akan membantu para peserta didik tidak hanya untuk mengenali dan menghargai keberagaman, tetapi juga untuk menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya sendiri. Selain itu, ensiklopedia digital memiliki beberapa keunggulan, antara lain dapat diakses melalui perangkat komputer atau *handphone*, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan panduan penggunaan, meskipun tetap memerlukan arahan pendidik dalam penjelasan materi (Abdillah, 2022: 105). Tampilan ensiklopedia digital yang menyerupai *flipbook* juga dapat meningkatkan minat belajar para peserta didik.

Setelah dianalisis, peserta didik saat ini khususnya generasi digital native memiliki kecenderungan belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka lebih terbiasa dengan media berbasis teknologi dan lebih tertarik pada pembelajaran visual serta interaktif dibandingkan sekadar membaca teks panjang. Selain itu, peserta didik memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi dan lebih

mudah memahami materi ketika disajikan dengan cara yang menarik, seperti melalui animasi, video, atau simulasi interaktif.

Dan juga Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, berorientasi pada pengembangan karakter, dan berbasis proyek untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif. Dalam konteks pembelajaran kebudayaan, kurikulum ini mendorong penggunaan media yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara aktif.

Serta dalam mengembangkan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Saat ini, sekolah telah memiliki akses ke perangkat teknologi seperti komputer, laptop, dan proyektor, serta koneksi internet yang memadai. Oleh karena itu, pengembangan media ini juga harus dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel, baik secara online maupun offline, sehingga tetap dapat diakses oleh semua peserta didik.

Berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, serta sarana dan prasarana yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi memiliki urgensi yang tinggi. Kurangnya media pembelajaran interaktif yang khusus membahas kebudayaan serta kebutuhan akan metode yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital menjadikan penelitian ini relevan dan penting. Selain itu, novelty atau kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi teknologi animasi dalam pembelajaran kebudayaan, yang belum banyak dikembangkan secara sistematis dalam lingkungan pendidikan formal. Dengan demikian, ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi diharapkan dapat menjadi inovasi yang tidak hanya

mendukung Kurikulum Merdeka, tetapi juga memperkaya strategi pembelajaran kebudayaan di sekolah.

Kemudian, ketertarikan penulis dalam mengembangkan media ini karena menyadari pentingnya melestarikan dan memperkenalkan kekayaan budaya kepada peserta didik dengan cara yang menarik, relevan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, pengembangan ensiklopedia ini juga bertujuan untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran IPS, peserta didik sering kali merasa bosan dengan penyajian materi yang bersifat tekstual. Dalam era digital yang serba visual ini, animasi memiliki daya tarik yang luar biasa untuk menyampaikan informasi secara interaktif, memikat, dan mudah dipahami. Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, animasi mampu menghidupkan cerita dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga peserta didik tidak hanya belajar, tetapi juga merasa terinspirasi. Dan juga, penulis ingin memastikan bahwa budaya Indonesia yang begitu kaya tidak hanya dikenang, tetapi juga dipahami, dihargai, dan dihidupkan kembali dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Media ini bukan hanya alat belajar, tetapi juga wujud kecintaan dan komitmen untuk melestarikan identitas bangsa.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia Kebudayaan Berbasis Animasi pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku di Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku di Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku di Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku di Kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menilai kevalidasian dan kepraktisan penggunaan ensiklopedia sebagai alat untuk mengajarkan konsep Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku kepada peserta didik kelas IV di sekolah dasar yang dapat memikat minat peserta didik. Berikut adalah tujuan spesifik dari penelitian dan pengembangan ini.

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku Kelas IV Sekolah Dasar.

2. Mendeskripsikan tingkat validitas media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk dari penelitian ini mencakup pengembangan sebuah alat yang akan digunakan oleh pendidik dan peserta didik, yaitu ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi. Ensiklopedia kebudayaan yang dihasilkan akan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri atau dengan bimbingan pendidik.

Media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi dikembangkan untuk menyajikan informasi tentang berbagai kebudayaan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Ensiklopedia ini menggunakan animasi untuk menggambarkan tradisi, pakaian adat, tarian, musik, dan aspek budaya lainnya agar lebih mudah dipahami oleh pengguna, terutama pelajar. Dengan tampilan visual yang menarik, suara pendukung, serta navigasi yang sederhana, media ini dapat meningkatkan minat belajar dan memperjelas konsep budaya yang diajarkan. Selain itu, ensiklopedia ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer dan smartphone, sehingga lebih fleksibel dan dapat digunakan kapan saja. Adapun pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang sedang dikembangkan ialah mengenai kebudayaan Provinsi Jambi pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

2. Desain ensiklopedia kebudayaan ini menggunakan komponen warna dan gerak variatif.
3. Ensiklopedia kebudayaan berbasis animasi terkait Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku yang dihasilkan berupa gabungan dari gambar, video, animasi, materi, dan evaluasi yang menyatu menjadi satu kesatuan komponen dalam media pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bersifat konstruktif. Dengan adanya media ini, pendidik dapat lebih mudah menjelaskan materi yang berkaitan dengan keunikan kebiasaan masyarakat di sekitar mereka. Penggunaan media pembelajaran ini lebih menarik berkat tampilan visual yang menawan. Ini bukan hanya memberikan solusi alternatif yang praktis, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih efisien dan efektif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini berfokus pada penciptaan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan yang dirancang untuk mengajarkan materi tentang Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media ini, pembelajaran materi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) akan disajikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hasilnya, peserta didik akan belajar dalam suasana yang menarik, kreatif, inovatif, dan penuh makna.

Media ini akan memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan bagi peserta didik. Ensiklopedia kebudayaan ini akan dikembangkan menjadi media inovatif yang menyajikan materi dalam bentuk gambar, video dan audio yang menarik, sehingga lebih disukai oleh para peserta didik. Selain itu, pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran menggunakan media ini, karena konten mengenai keunikan kebiasaan masyarakat sudah disampaikan dengan jelas dan terstruktur. Dengan demikian, media ini tidak hanya akan memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga menjadi terobosan inovatif yang menyegarkan cara mengajar di kelas. Pada penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan pengembangan yang mencakup hal-hal berikut:

1. Keterbatasan pengembangan terletak pada fokus media pembelajaran yang hanya terbatas pada materi IPAS, khususnya tentang Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku kelas IV Sekolah Dasar.
2. Uji coba media pembelajaran ini terbatas pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, serta melibatkan uji coba yang dilakukan dalam kelompok kecil serta kelompok besar.
3. Penggunaan media pembelajaran yang dihasilkan dibatasi pada sekolah yang telah dilengkapi dengan fasilitas pendukung, seperti aliran listrik, internet, laptop, proyektor, dan sound system.
4. Pengembangan media pembelajaran ensiklopedia kebudayaan berbasis Animasi pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku ini hanya terbatas dalam aspek validitas serta kepraktisan.

1.7 Defenisi Istilah

1. Pengembangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya, di mana setiap tahapannya harus disertai dengan pertanggungjawaban yang jelas. Proses ini mencakup serangkaian langkah yang sistematis dan terencana, untuk memastikan bahwa setiap inovasi atau perbaikan yang dilakukan dapat memberikan nilai tambah dan manfaat yang signifikan.
2. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, dan berfungsi sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi peserta didik, memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi informasi dengan cara yang lebih dinamis.
3. Ensiklopedia kebudayaan merupakan kumpulan informasi yang mendalam tentang berbagai dimensi kebudayaan manusia, mencakup tradisi, seni, bahasa, nilai-nilai, dan adat istiadat. Sebagai sumber pengetahuan yang kaya, ensiklopedia ini tidak hanya bertujuan untuk mendidik, tetapi juga menginspirasi pembaca mengenai keberagaman budaya yang ada di masyarakat.
4. Keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku, merujuk pada eksplorasi dan pemahaman terhadap tradisi, adat, serta praktik sosial yang khas di lingkungan tempat tinggal kita. Setiap daerah memiliki kebiasaan unik yang mencerminkan nilai-nilai, sejarah, dan identitas budaya mereka, mulai dari cara menyambut

tamu, perayaan hari besar, hingga cara berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.